

Clockwork Beetle - Mapper

Table Of Contents

- [1 Aufziehkäfer - Clockwork Beetle](#)
- [2 Mapper und Teeth Spikes](#)
- [3 Schaltfläche B im Level Editor](#)
- [4 Aufbau](#)
- [5 Download Objekte](#)

Im Tomb Raider IV Level "Cleopatra's Palace" bzw. im "Cleopal Wad" finden wir eine Stelle, in der Lara einen Aufziehkäfer (Clockwork Beetle) dazu benutzt, um "Teeth Spikes" in einem Gang auszulösen, um danach unbeschadet diesen Gang entlanggehen zu können.

Wir benötigen folgende Objekte, um das zu realisieren:

- 1) Aufziehkäfer
- 2) das Nullmesh Objekt "Mapper"
- 3) Teeth Spikes
- 4) die Schaltfläche B im Level Editor

1 Aufziehkäfer - Clockwork Beetle

Der Aufziehkäfer (Clockwork Beetle) besteht aus 2 Teilen, dem Aufziehschlüssel und dem "reinen" Käfer.



"Clockwork_Beetle_Combo1" und "Clockwork_Beetle_Combo2"

Man kann ihn aber auch gleich komplett ins Level setzen, als "ein" Teil.

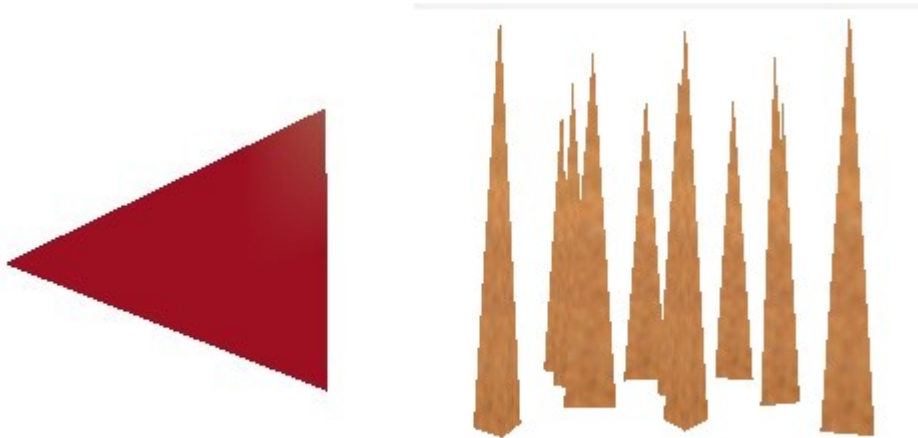


"Clockwork_Beetle"

Insgesamt kann man den Käfer dreimal benutzen, bevor er zerbricht.

2 Mapper und Teeth Spikes

Das Objekt "Mapper" ist ein Nullmesh-Objekt. Für die Speerspitzen kann man sich welche aussuchen, man muss natürlich nicht die aus dem "Cleopal Wad" nehmen.



Nullmesh-Objekt "Mapper" und "Teeth Spikes aus dem Cleopal Wad".

3 Schaltfläche B im Level Editor

Die Schaltfläche B benötigen wir im Zusammenhang mit dem Mapper.

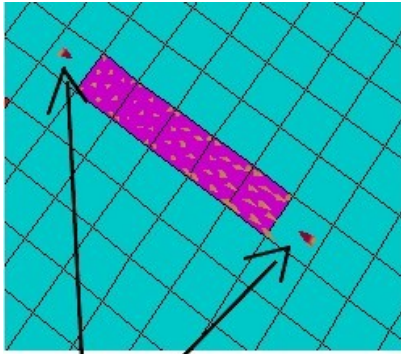


**B - Schaltfläche
Markierung für den Aufziehkäfer
(clockwork beetle).**

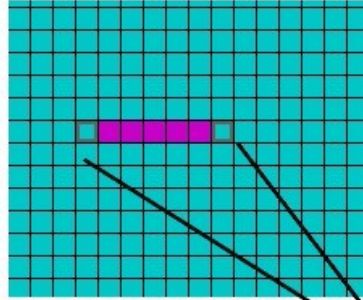
4 Aufbau

Jetzt erstellen wir eine Strecke auf der wir auf jedem Feld "Teeth Spikes" und natürlich die entsprechende Textur dazu platzieren. Am Anfang und am Ende setzen wir jeweils einen Mapper (am besten platzieren wir noch eine markante Textur am Ende und Anfang, damit der Spieler sieht, wo er den Käfer platzieren und wieder aufheben kann). Die Spitzen der Mapper müssen zueinander zeigen. Im OCB Eintrag der beiden Mapper klicken wir auf "Invisible". Dadurch verhindern wir, dass man nachher im Level 2 rote Dreiecke sieht.

Auf den beiden Squares, auf denen wir die "Mapper" platziert haben, klicken wir jeweils die B-Schaltfläche an. Dadurch wird das Square "grau umrandet" in der 2D-Ansicht. Jetzt bekommt noch jeder "Teeth Spikes" einen ganz normalen "Trigger for Teeth Spikes" auf dem Feld auf dem er platziert ist. In meinem Beispiel also 5. Zusätzlich geben wir noch 36 in jedem OCB Eintrag der "Teeth Spikes" ein (also 5 mal). Dadurch fahren sie aus und ziehen sich wieder zurück. (Die Teeth Spikes und ihre verschiedenen Einstellungen werden in einem gesonderten Tutorial behandelt werden.)



2 x Mapper
(Spitzen müssen
zueinander zeigen)

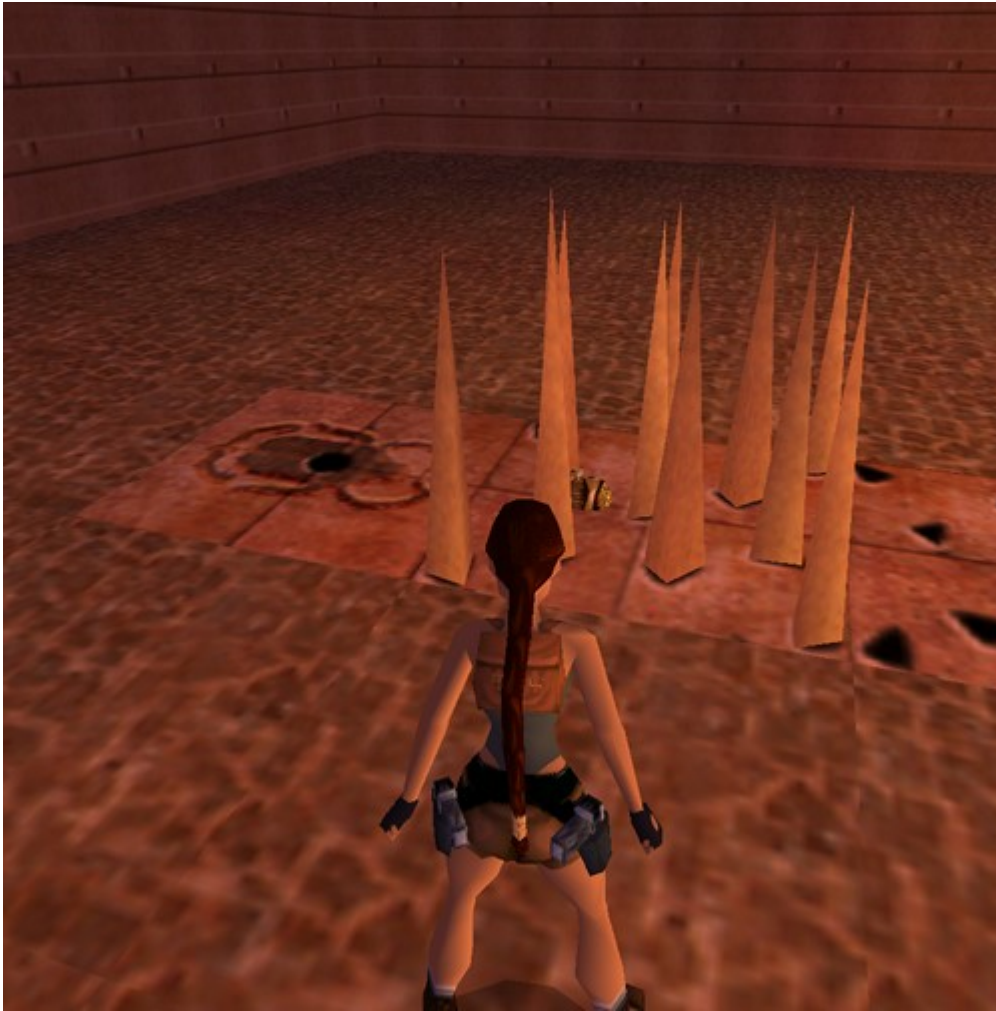


Schaltfläche B gedrückt im Level Editor

je 1 Trigger für jedes einzelne Teeth-Spike Objekt
(in diesem Beispiel also 5)

**Der Gegenstand CLOCKWORK_BEETLE
kann nur dreimal eingesetzt werden, bevor
er zerbricht.**

Das war eigentlich schon alles was man beachten muss. Interessanterweise muss man keinen Heavy Trigger für die Teeth Spikes setzen. Sobald Lara drüber läuft, fahren sie aus, und wenn der Käfer drüber fährt, ebenfalls.



5 Download Objekte

- [Clockwork Beetle](#)